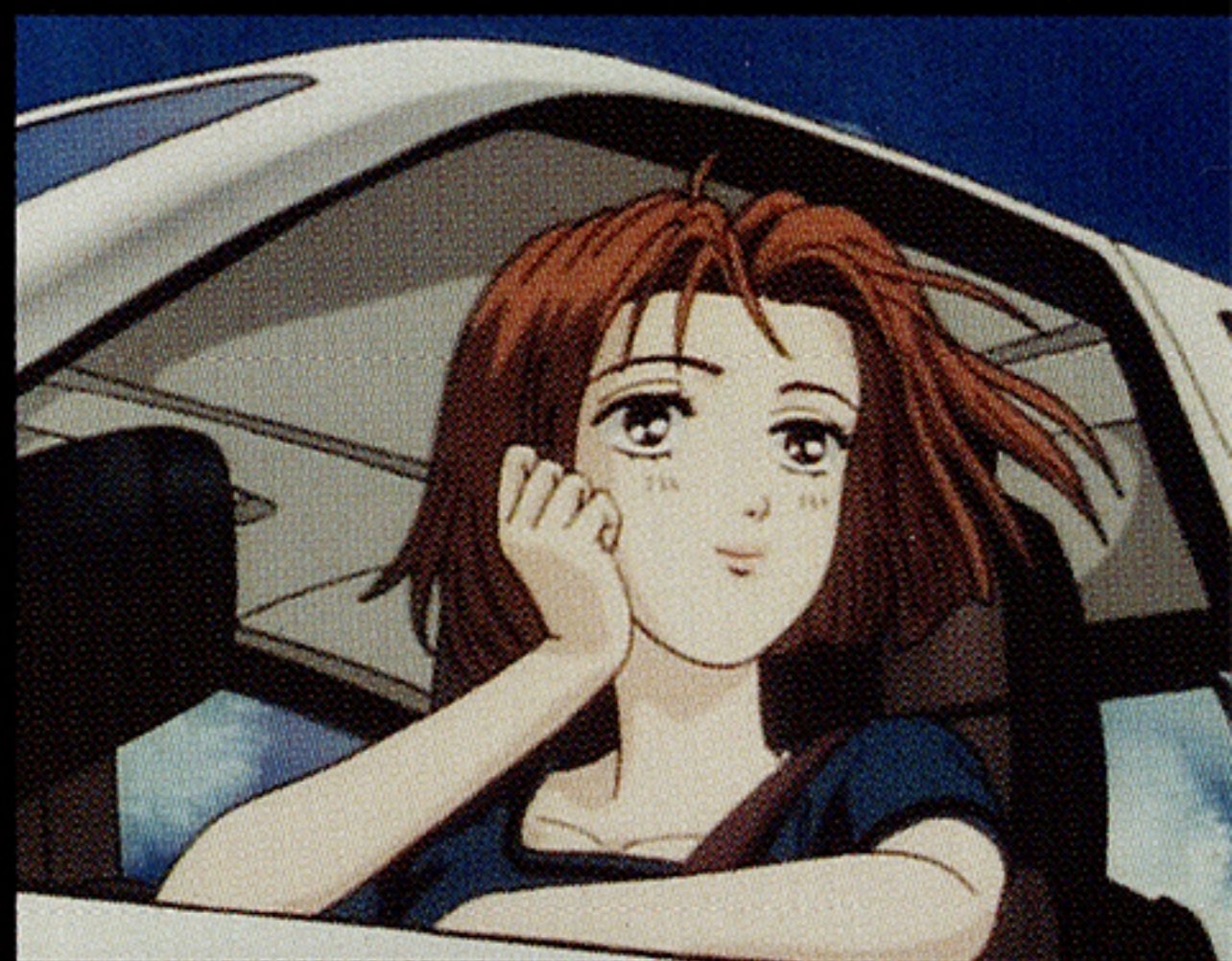
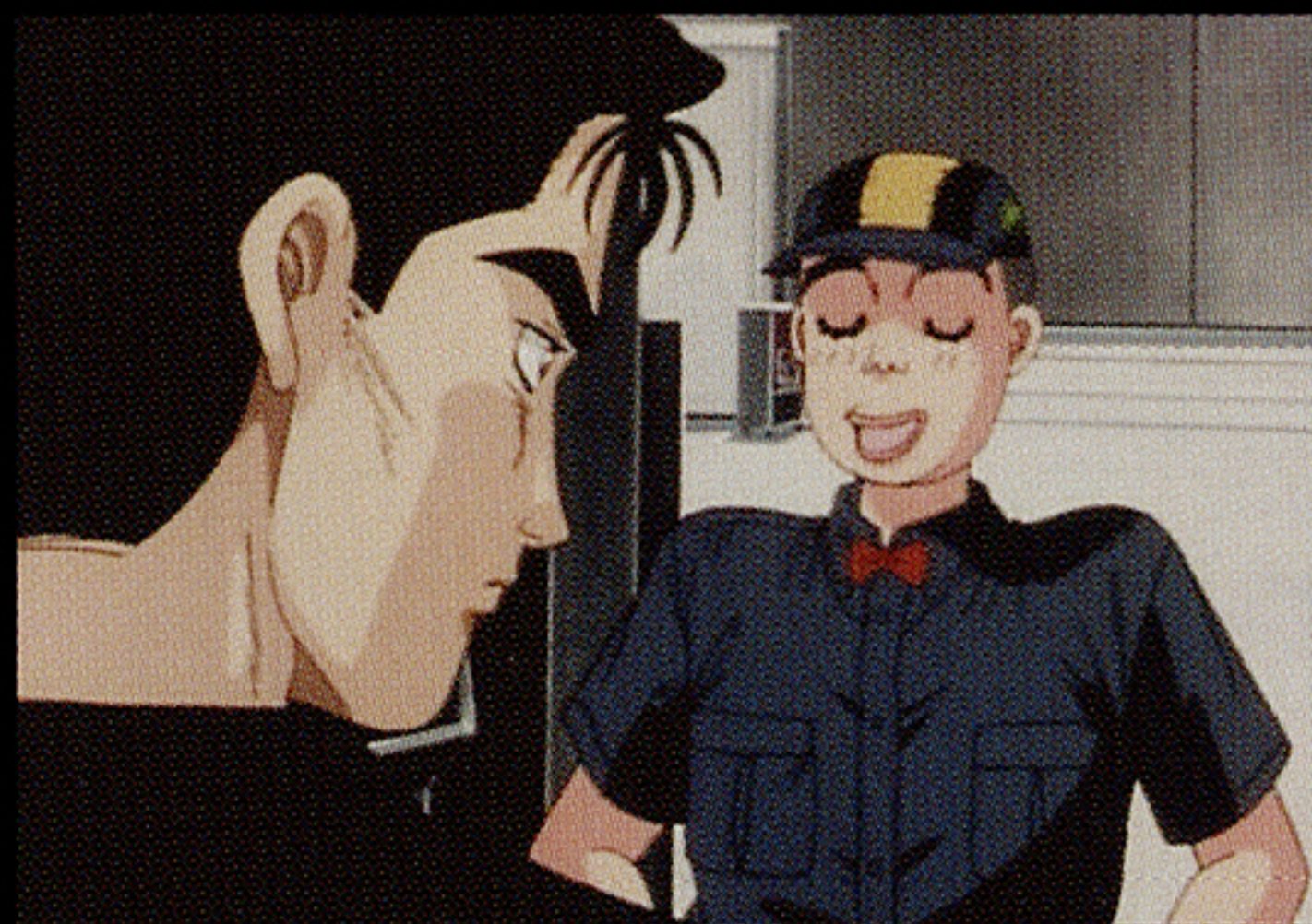
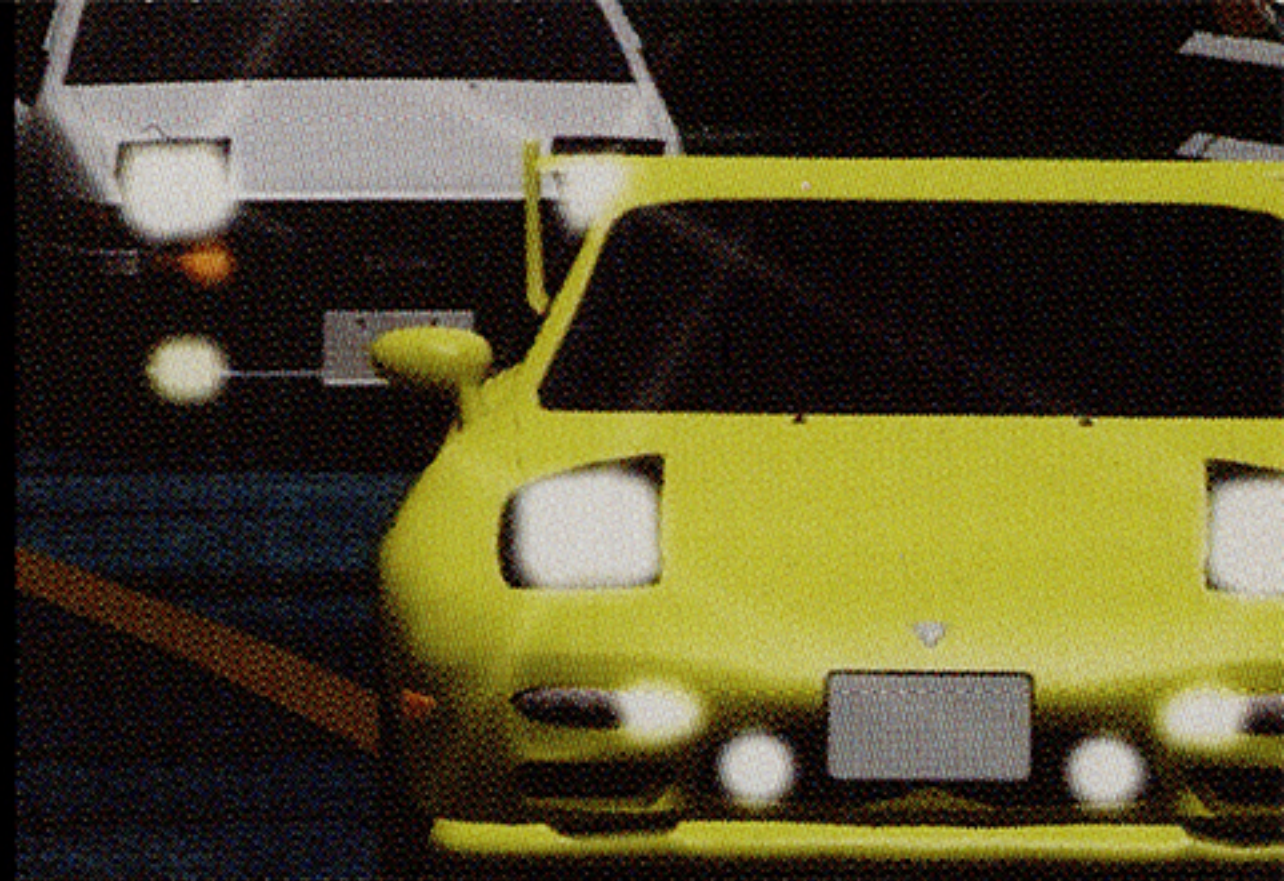
[イニシャル]
頭文字D
First Stage
メモリアルマガジン
Dash編
VOL.2
講談社

CONTENTS

頭文字D　メモリアルマガジン Vol.2　講談社

1月4日発売 Vol.3
次号!!
いよいよ!!
しげの秀一
本誌DVDに登場!!

しげの秀一からファンに贈る
初の映像メッセージ。
原作者自らが『頭文字D』の連載開始を
振り返り、さらに今後の展開を語る！

期待して待て!!

ナビゲーターは藤原拓海役・三木眞一郎

『頭文字Ｄ』の主人公・藤原拓海役の三木眞一郎と、ドリキン土屋圭市がダブルバトル!?

サイコロでどう転ぶかわからないトークバトルと、セガの新作ゲーム『頭文字Ｄ ARCADE STAGE 7 AA X（クロス）』で己の技量のすべてをかけて峠を攻める！　勝負の行方は!?

土屋圭市

『頭文字D』監修。プロドライバーとして活躍し、ダイナミックなドリフトを見せる走行から、「ドリキン（ドリフトキング）」の異名を持つ。アニメ『頭文字D』ではバトルシーンの監修をはじめ、クルマの走行音の収録などで協力。ACT.23では声優としても参加している。

最新神奈川エリア編も完全網羅！関東最速プロジェクトを制覇せよ！アーケードゲーム『頭文字D ARCADE STAGE 7 AA X（クロス）』登場！

ゲームセンターで大人気の『頭文字D ARCADE STAGE』シリーズの最新作がいよいよ登場した！今度の挑戦は「関東最速プロジェクト」モードだ！仲間とともに、ヒルクライム、ダウンヒルのダブルエースとなって協力プレイをする。

対戦のほか、協力プレイも可能！ふたりで協力して、峠のダブルエースを狙うのだ！

挑め！関東最速プロジェクト!!

高橋兄弟にキミは勝てるか!?

登場車種はシリーズ最多の43種類！

乾信司登場！

神奈川エリアの乾信司も参戦！　強者がゴロゴロいる走り屋の聖地、神奈川をキミは制することができるか!?

対するは、原作に登場したライバルたちだ。キミはひとりの走り屋となって彼らに挑む！

もちろん、BGMはユーロビートだ。m.o.v.eの新曲「Cross The X」まで収録されているから、お見逃し＆お聞き逃しなきよう！

ゲームといえども、負ける訳にはいかない！

決着は本誌 DVDで！

仲間（ライバル）との絆。

走りへのプライド。

[イニシャル]
頭文字D ARCADE STAGE 7 AA X クロス

熱き想いが交錯（クロス）する！

頭文字D ARCADE STAGEシリーズ最新作！
全国のゲームセンターで稼動開始!!

今だから話せる

アニメ『頭文字D』の見せ場といえば、なんといっても3DCGによるバトルシーン。この3DCGを手がけてきた長尾CG監督が、当時の現場を振り返る。

『頭文字D』のCGの秘密！

ファーストステージにこめられたテクノロジーとテクニック――長尾聡浩　CG監督

最初は「無理だ」と思った3DCG制作

――アニメ『頭文字D』のCG監督を担当することになった経緯を教えてください。

もともとアニメ作品のプロデュースをしていたのですが、その後に縁があって電機メーカーに移りまして。しばらく女の子向けゲーム機のゲームソフトをつくっていました。そこでゲームソフトの企画・プロデュースをやって、その後に関連のゲーム会社でNINTENDO64などのゲーム機向けのシューティングゲームや3DCGのムービーを手がけました。そうしたら、たまたま知り合いが、アニメ制作と3DCG制作もわかる人を探していまして。それが『頭文字D』の話だったんです。

――最初はどんなオファーだったんですか？

「1話につき、レースシーンが2分ほどある。でも、そこを手描きのアニメーションで表現するのは難しい。そこを3DCGで描いてほしい」という話でした。当時はアニメ内で3

長尾聡浩

『バース』や『幻夢戦記レダ』『ウインダリア』といったOVA黎明期の作品をプロデュースする。CG監督としては『頭文字D』シリーズのサードステージ（劇場版）までを担当。サードステージでは秋名山のコースをすべて3DCGでモデリングするなど、作品のクオリティアップに貢献した。

DCGを使うとしても30秒くらいでしたから、最初は制作期間とコストの問題で「無理です」とお返事したんです。でも、プロデューサーに押し切られてしまいました（笑）。まあ、自分も人がやっていないことに挑戦するのは好きだったので「じゃあ工夫してやってみますか？」と。

―― やはり3DCGのバトルシーンは難しい仕事だったんですね。

あの頃は手描きの2Dアニメーションと、CGの3Dを組み合わせた作品がほとんどなかったですし、僕らも経験がほとんどなかったんです。まずは、手探りで作業の手順を決めることからはじめました。

―― 長尾さんのクレジットには「ネスト」という会社名がありますが、どんな会社なんですか？

ネストはゲーム会社で、それまでアニメをつくったことがなかったんです。そこでアニメ制作を理解できる僕がCGの仕事との間を取り持つことになったんです。それぞれの業界の間に立つ、翻訳者みたいな立場ですね。

あえてテカテカに光らせたクルマのモデル

―― 長尾さんがCG制作を一度は「無理」と思ったのは、どんなところが理由だったのでしょう。

一番の理由は、マシンスペックですね。PCのスペックがいまとは全然違いました。あのころのメモリは128MBで、CPUもペンティアムの400MHz（※1）。いまだと考えられないくらい低いスペックですよね。だいたい1コマの絵を3DCGでレンダリング（描画）するのに2〜3時間かかるわけです。TV映像の1秒は最大24コマですから、1台のPCで1秒レンダリングするのに丸1日以上かかる（笑）。しかも、マシンもよくフリーズ（機能停止）するから、もっと時間がかかる。1話につき、3〜4分のCGシーンをレンダリングするだけで、だいたいどれだけの時間がかかるか、逆算できるわけです。ただでさえ忙しいアニメの現場で、1週間単位の作業をするのは大変だな、と。

―― 実際にCG制作をすることになって、マシンスペックの問題をどのように解決したのでしょうか。

レンダリング用のマシンを自作で何台もつくりました。自分で東京秋葉原にPCのパーツを買いに行って、ひとつずつ組みあげていく。ファーストステージの最初は14〜15台のレンダリングマシンで制作をスタートして、どんどん台数を増やしていきました。制作の後期になると、マシンのスペックも強化していきますから少しずつやれることの幅が広がるんです。セカンドステージではタイヤの煙も出せるようになりましたしね。

―― ハチロクなどの実車を3DCGでモデリングする作業はどのように進めましたか？

まず、クルマのディーラーさんに取材に行ったんです。そうすると原作の人気がすでにあったので、ディーラーさんが協力的でしたね。実車を撮影したり、カタログを入手して、

※1
メモリは128MBで、CPUもペンティアムの400MHz
1998年ごろのパソコンのスペック。2012年現在のパソコンではメモリが16GB、CPUが3.5GHzとおおよそ200倍近いスペック差がある。

資料を集めたら、３ＤＣＧで全体像をつくりこんで。その次になるべくポリゴン数（※２）を減らして、データを軽くしていきました。

―放送中にモデルをバージョンアップすることはありましたか？

オンエアするとクルマ好きの人たちから「こうしてほしい」という声が聞こえてくるんですよ。だけど現場はそれどころじゃないですから（笑）、「この環境でできるならお前がやってみろ！」と思いつつも、少しずつバージョンアップしていきました（笑）。最初はタイヤに溝がついていなかったんです。でも、放送中に余裕がでてきたら、溝をつけたり……。あとは放送途中から車内に人のモデルを乗せています。

―クルマの３ＤＣＧモデルの表面は、テカテカと光っていましたよね。あのテイストはどのように決まっていったのでしょうか。

あれは僕のほうからクルマを３ＤＣＧらしくテカテカに光らせたいという話をしたんです。技術的には「トゥーンレンダリング（※３）」というアニメに溶け込むような手法もとれたんですが、当時の「トゥーン」だとショボく見えてしまうところがあって。あえて当時のレースゲームの３ＤＣＧのように浮き上がって見えるようにしました。アニメ業界の人には、絵が浮いてると言われてめちゃくちゃ不評でしたけど、わがまま聞いてもらいました。頭文字Ｄって年式の古い車もたくさん出てきます。走り屋さんってみんなそんな車を愛情こめてワックスかけてピカピカに磨きこんでるんですよ。だ

CGならではの大胆なカメラワークが峠のバトルを盛り上げた！

※２
ポリゴン数
３ＤＣＧはポリゴンと呼ばれる多角形を組み合わせることで、立体物を描画している。この多角形の数が多いほど、精細な３ＤＣＧとなる。球形を表現するには、たくさんの多角形が必要になるため、たくさんの処理が必要となる。

※３
トゥーンレンダリング
アニメ調の３ＤＣＧを描く手法。セルシェーディングなどとも呼ばれる。平板で境界線がはっきりした影がつき、３ＤＣＧを手描きアニメーションに近づけることができる。

から車好きの人ならわかってもらえるという信念がありました。

テクノロジーの足りない部分を テクニックで補う

―― クルマの挙動についてはどのようにつくっていきましたか？

もともと僕はラジコンカーが好きで、よく大会にも出場していたんです。だから、ドリフトなどのクルマの挙動はよくわかっていました。あと、ロケハンは全コース行きました。当時はまだ規制がかかっていなくて、走り屋がいたので、それをビデオに撮影して資料に使っていました。音、タイヤからの煙の出方、車体の沈みこみ、どれくらいクルマが滑るのか……そのあたりはかなり参考にしています。僕はアニメーションもやっていたので、コマの中抜きを結構やっているんですよ。３ＤＣＧソフトのアニメーションだとどうしても軽い感じになってしまうので、あえてアニメの技法でコマを抜いたり、増やしたりすることで、手付けのアニメーション（※４）で強弱をつけていました。

―― バトルシーンの描写はリアルでしたね。

漫画のコマのテンポを踏まえつつ、実際にクルマがコーナーを走ったときのテンポ感が出るように３ＤＣＧを描画していました。バトルシーンも最初は2分と言われていたんですけど、後半はどんどん長くなって。「ちょっと話が違うじゃない！」と思いながらも、やっていました（笑）。原作が大好きだったから最後までできたんでしょうね。

―― 当時のマシンスペックで３ＤＣＧを動かすのは大変だったのでは？

こちらとしてはなるべくディテールを再現したいんですが、細部までつくりこんでいると週1回の放送に間に合わないんです。そこで仕方なく、タイヤから煙は出さない、エフェクトはできるだけシンプルにする、背景をいわゆる「立て看板」にしておき、別のソフトで背景と撮影（合成）するといった、作業を省力化することでなんとか乗り切っていました。クルマの走行中の振動もＶ編（ビデオ編集）のときに画像を上下動させて（※５）、むりやり演出したことも……そういう小手先のテクニックをつかっていました。ただ、ファーストステージのときは、正直もっとやれたと思うんですよ。だから、いまはあまり当時の映像を観たくないんですよね（笑）。

―― 当時は何が一番足りなかったんでしょうか。

スケジュールとマシンのスペックですね。やっぱり３ＤＣＧって技術の進歩があるじゃないですか。今、当時の映像を見るとどうしてもショボく感じるところがあるんですよ。当時はゲームの「グランツーリスモ」などがあって。「なんぼのもんじゃい」と思いながら、やっていたんですけど、なかなか敵わなかった。それが悔しかったんですよね。もし可能なら全部つくり直してみたい。「当時の３ＤＣＧは～」「当時のマシンスペックは～」と言ってしまう「当時は～」という部分を全部取り去って、３ＤＣＧをつくりこんでみたいと思っています。

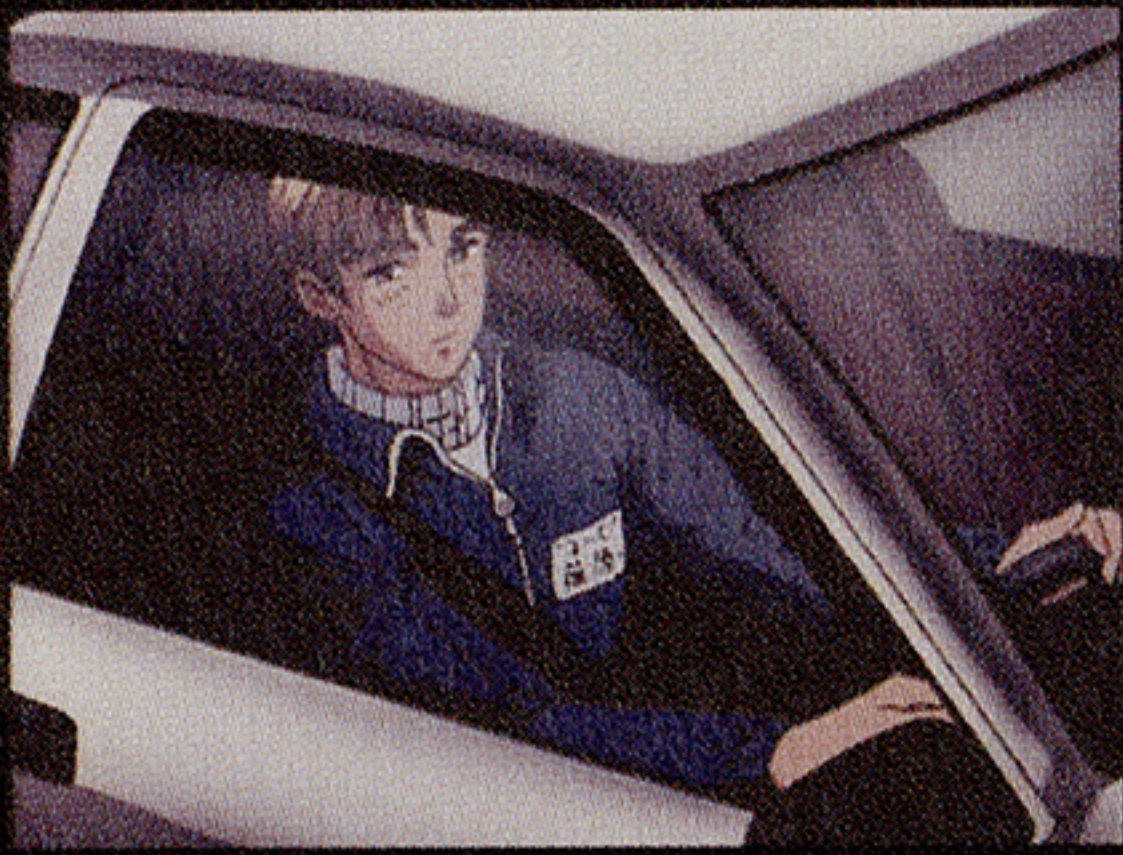
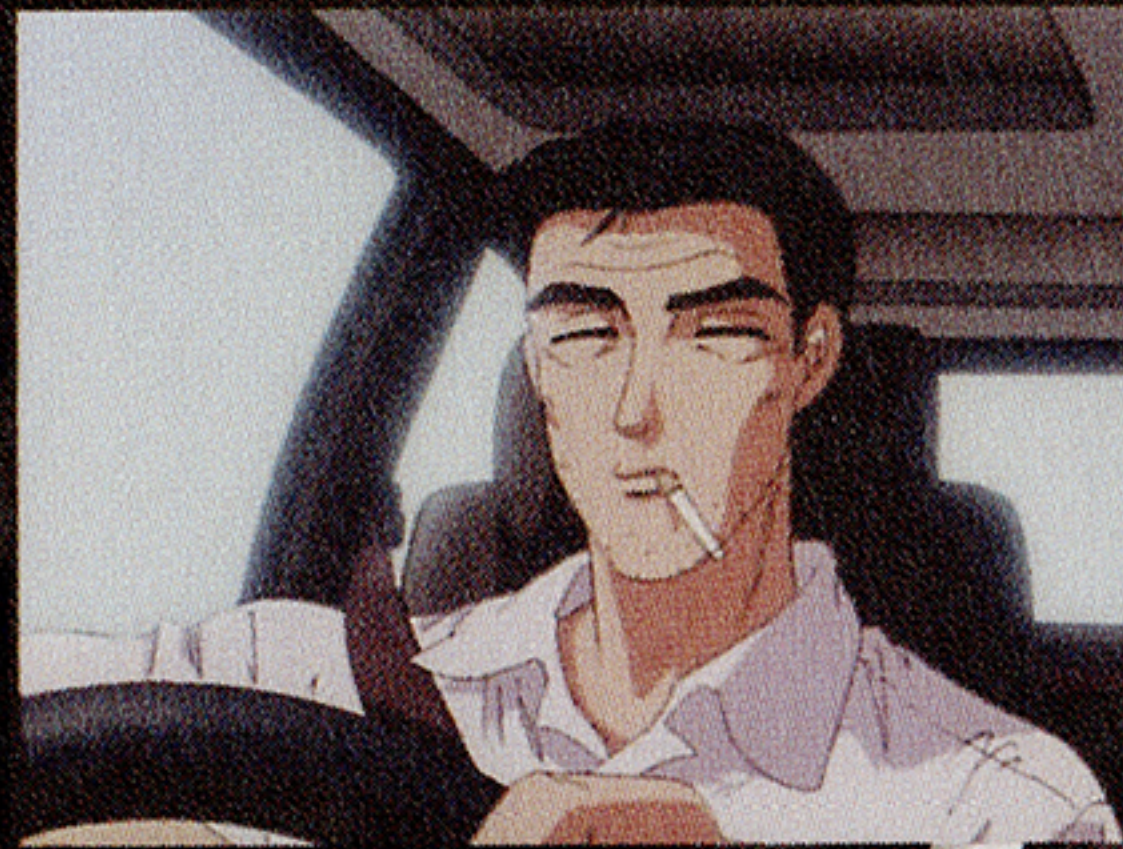
※4
アニメの技法でコマを抜いたり、増やしたりすることで、手付けのアニメーション
ＴＶアニメは1秒間に24コマの絵を表示することによって、動く映像をつくりだしている。手描きのアニメは、その動きのコマをあえて抜くことで、映像にメリハリを出している。３ＤＣＧは1秒間に30コマ、あるいは60コマで描画されるが、アニメと同じようにコマを抜くことで、メリハリのある映像を演出することができる。

※5
クルマの走行中の振動もＶ編（ビデオ編集）のときに画像を上下動させて
Ｖ編とは、最終の映像編集段階。本来はＴＶ放送用のフォーマット調整やテロップなどを入れる工程。『頭文字Ｄ』では、このＶ編の段階で、画面を揺らす処理を入れて、クルマの振動を表現した。

頭文字D CAR COLLECTION

SPRINTER TRUENO AE86

１９８３年〜１９８７年の５年間に生産、発売されたスプリンタートレノ／カローラレビンの中で、１６００ccツインカム16バルブエンジンが搭載されるものだけに与えられた型式番号が「ＡＥ86（ハチロク）」となる。小型軽量のＦＲ（フロントエンジン・リアドライブ方式）の名車。テスト走行で最高速１９０km／h、国内ラリーでも好成績を収めた実績を持つ。

秋名山の伝説の走り屋と呼ばれた藤原文太は「ハチロク」をチューニング。足回りを調整し、レース用の４Ａ－ＧＥＵを搭載し、フルバケットシートを載せ、インテリアを一新した。文太はこの「ハチロク」に息子の拓海を乗せて、中学1年生のころからドライビングテクニックを磨かせた。

エンジン：AE111の４A-GEU
排 気 量：NA1600cc
チューニング：不明

1998年生まれた

3月

スバル「インプレッサ22B STi」発売
松坂大輔が第70回選抜高等学校野球大会で活躍！

3日 マンガ『HUNTER X HUNTER』連載開始

5日 長野パラリンピック開幕

6日 奈良県明日香村のキトラ古墳で四神の白虎図などが発見される

7日 映画『ドラえもん のび太の南海大冒険』（原作：藤子・F・不二雄、監督：芝山努）公開

8日 F1世界選手権がオーストラリアGPで開幕

14日 映画『007トゥモロー・ネバー・ダイ』（監督：ロジャー・スポティスウッド）公開

15日 インディカーシリーズが米ホームステッドで開幕

16日 スバル「インプレッサ 22B STi」発売、限定４００台が数日で完売

松坂大輔

'80年生まれ、青森県出身。'98年に横浜高校のエースとして春と夏の甲子園に出場し、両大会で横浜高校優勝の立役者となる。「平成の怪物」と呼ばれた。同年のドラフトで西武に1位指名されプロ入り。ワールド・ベースボール・クラシックでは2大会連続でMVPに選ばれるなど、日本のプロ野球界を代表する投手に成長した。'07年にボストン・レッドソックスへ移籍。故障に悩まされながらも'12年にはメジャー通算50勝目を上げ、活躍を続けている。

20日 新宿駅南口に小田急サザンタワーが完成

21日 映画『ビーン』（監督：メル・スミス）公開

25日 L'Arc～en～Cielのシングル『DIVE TO BLUE』発売
第70回選抜高等学校野球大会開幕、松坂大輔らの活躍で横浜高校が優勝

26日 ゲーム『鉄拳3』発売

27日 宝塚歌劇団、宙組がお披露目公演を開催
情報番組『めざましテレビ』の八木亜希子アナが司会を卒業

29日 ゲーム『パラサイト・イヴ』発売

31日 globeのアルバム『Love again』発売

3月 march

1998年生まれた

4月

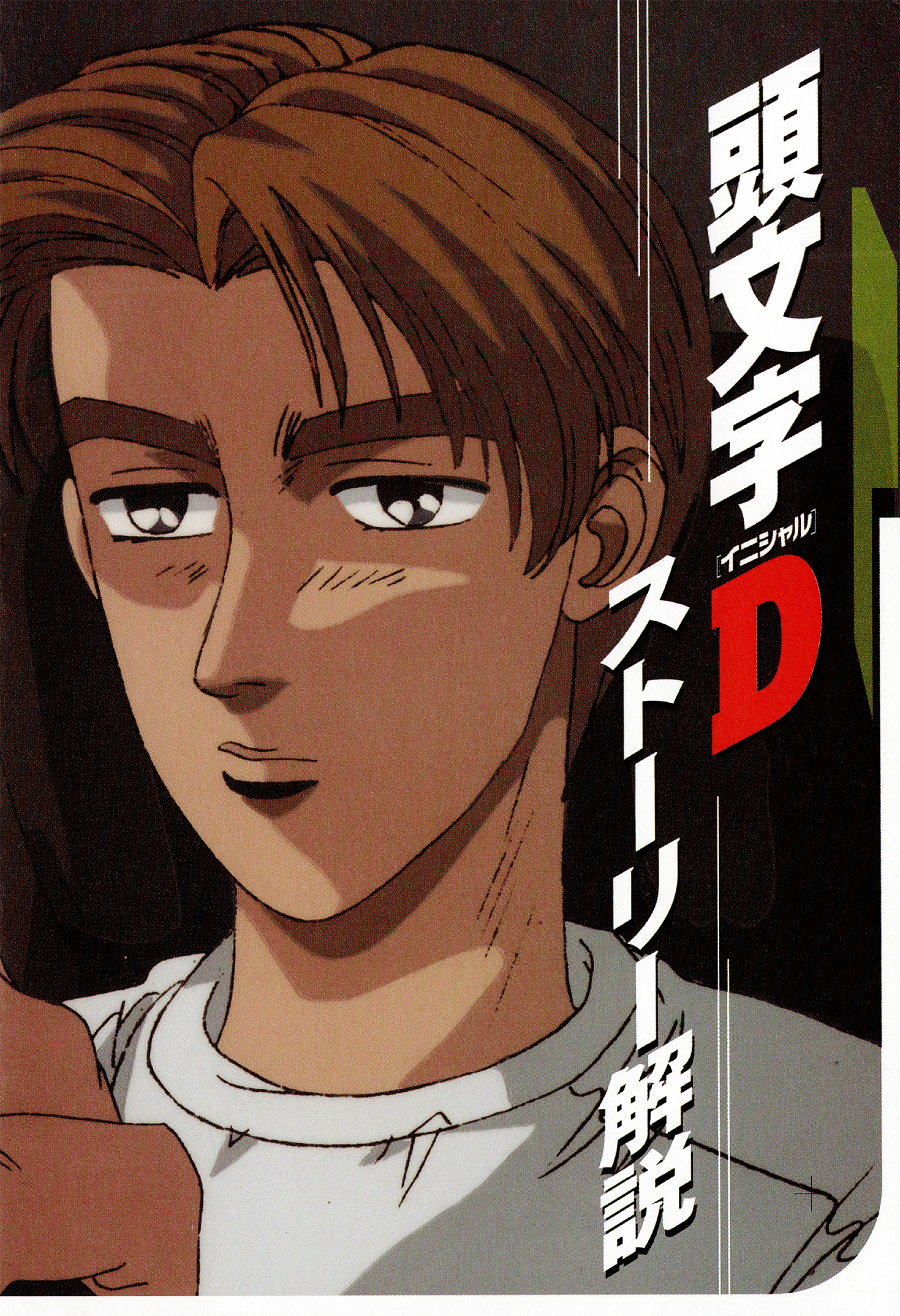
アニメ『頭文字D』がスタート!!

浜崎あゆみ、『poker face』メジャーデビューシングル発売!!

- 2日 教育番組『課外授業 ようこそ先輩』が放送開始
- 3日 アニメ『COWBOY BEBOP』(原作:矢立肇、監督:渡辺信一郎)放送開始
- 4日 アニメ『遊☆戯☆王』(原作:高橋和希、シリーズディレクター角銅博之)放送開始
- 4日 プロレスラー、アントニオ猪木の引退試合が東京ドームにて開催
- 5日 明石海峡大橋が開通
- 5日 『進ぬ!電波少年』の姉妹番組『雷波少年』が放送開始
- 5日 ドキュメンタリー番組『情熱大陸』が放送開始
- 6日 連続テレビ小説『天うらら』放送開始
- 7日 アニメ『カードキャプターさくら』(原作:CLAMP、監督:浅香守生)放送開始
- 8日 浜崎あゆみのメジャーデビューシングル『poker face』発売
- 8日 B'zのシングル『さまよえる蒼い弾丸』発売

浜崎あゆみ

'78年生、福岡県出身。1998年にエイベックス所属の歌手として『poker face』でデビュー。ゴージャスな雰囲気と繊細な内面を描いた歌詞で時代を築き、女子高生のカリスマとして熱狂的に支持された。'01年から'03年にかけては日本レコード大賞を連続受賞。'12年にはCD総売上枚数が5000万枚を突破し、いまなお大きな存在感を放ち続けている。

- **9日** 歌手の郷ひろみが離婚を発表、告白本『ダディ』を発売
- **10日** 浜田省吾が4年間のロングツアー「ON THE ROAD 2001」をスタート
- **12日** バラエティ番組『ザ！鉄腕！DASH!!』放送開始
- **12日** 全日本ロードレース選手権がツインリンクもてぎで開幕
- **14日** 携帯型ゲーム機「ゲームボーイライト」発売
- **15日** LUNA SEAのシングル『STORM』発売
- **15日** Every Little Thingのアルバム『Time to Destination』発売
- **15日** ドラマ『ショムニ』放送開始
- **16日** ポケモンショックで休止していたアニメ『ポケットモンスター』（総監督：湯山邦彦）が放送再開
- **18日** **アニメ『頭文字D』（原作：しげの秀一、監督：三沢伸）放送開始**
- **18日** フォーミュラ・ニッポンが鈴鹿サーキットで開幕
- **22日** Kinki Kidsのシングル『ジェットコースター・ロマンス』発売
- **22日** ブラックビスケッツのシングル『Timing』発売
- **24日** ホンダ「キャパ」発売
- **29日** GLAYのシングル『誘惑』『SOUL LOVE』同時発売
- **29日** KOKIAのデビューシングル『愛しているから』発売
- **29日** SPEEDのアルバム『RISE』発売
- **29日** 野猿のデビューシングル『Get down』発売

頭文字［イニシャル］D
ストーリー解説

MAIN STAFF

原　　作　しげの秀一（講談社　ヤングマガジン連載）
企　　画　庄司隆三（プライム・ディレクション）
エグゼクティブプロデューサー　宇佐美　廉（オービー企画）
プロデューサー　福田佳与（パステル）
　　　　　　　　茂垣弘道（スタジオコメット）
アシスタント・プロデューサー　菊地禎仁（スタジオコメット）
　　　　　　　　　　　　　　　杉村重郎（スタジオぎゃろっぷ）
　　　　　　　　　　　　　　　市川邦泰（プライム・ディレクション）
キャラクター・デザイン／総作画監督　古瀬　登
ＣＧ監督　長尾聡浩（ネスト）
美術監督　高橋和博
音　　楽　勝又隆一
音響監督　三間雅文
制　　作　パステル
監　　修　土屋圭市　ホットバージョン編集部
主 題 歌　「around the world」m.o.v.e (avex tune)
オープニング　小深田真次
編　　成　金田耕司（フジテレビ）
監　　督　三沢　伸
製　　作　プライム・ディレクション／オービー企画

TITLE

ACT.5 決着！ドッグファイト！

Cast 拓 海 三木眞一郎／文 太 石塚運昇／イツキ 岩田光央／なつき 川澄綾子／祐 一 西村知道／池 谷 矢尾一樹／健 二 高木 渉／涼 介 子安武人／啓 介 関 智一／中 里 檜山修之／細井 治／鈴木 淳／田中伸幸

Staff 脚本 戸田博史／絵コンテ 三沢 伸・工藤 進／演出 山口美浩／音響制作 テクノサウンド／作画監督 山崎 猛／レイアウト監修 林 千博／色彩設計・色指定 安斎直美／撮影監督 森下成一／編集 岡安プロモーション／エンディングテーマ「Rage your dream」m.o.v.e(avex tune)

STORY

藤原拓海と高橋啓介によるバトルがはじまった。拓海のハチロクは、啓介のFDにパワーで完全に劣っている。だが、ガソリン満タンを父と賭けていた拓海は勝負を仕掛ける。拓海が繰り出した技は「溝落とし」。啓介に見事、勝利！拓海はガソリン満タンを父から勝ち取り、翌日、なつきと海へドライブする。

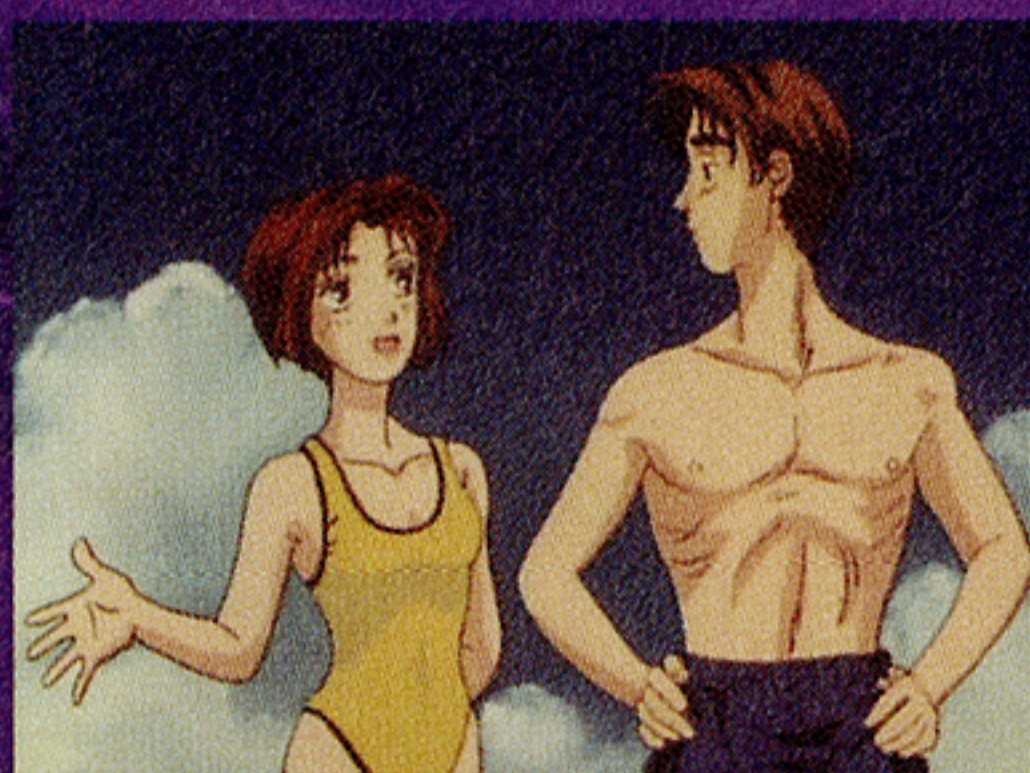
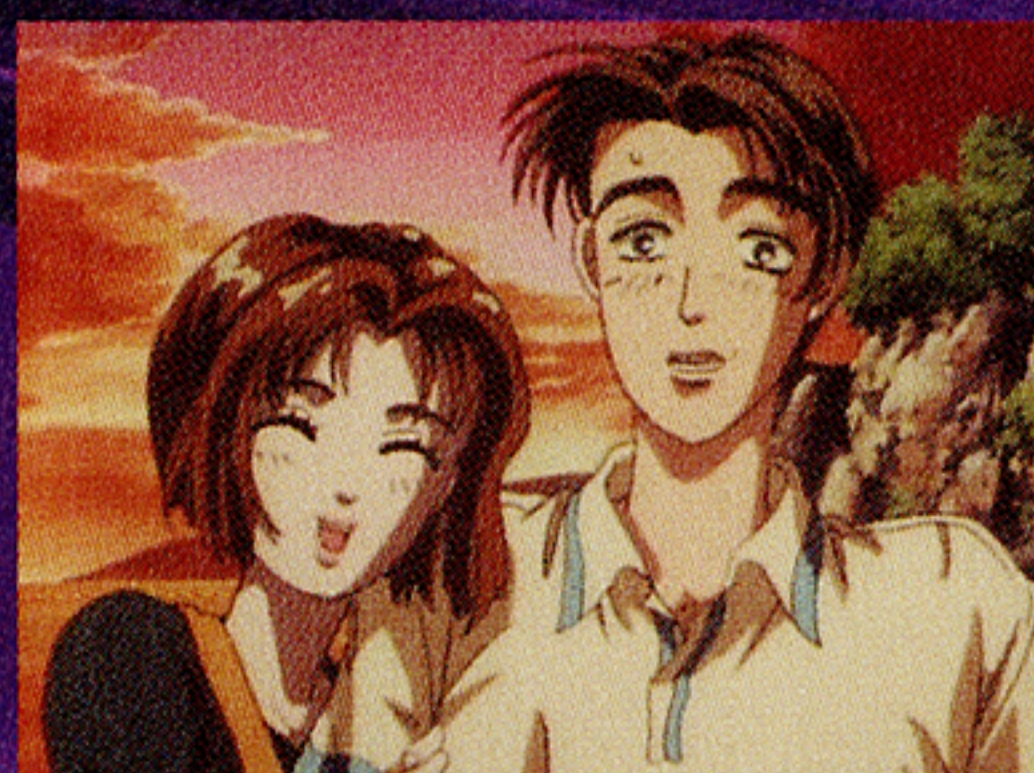
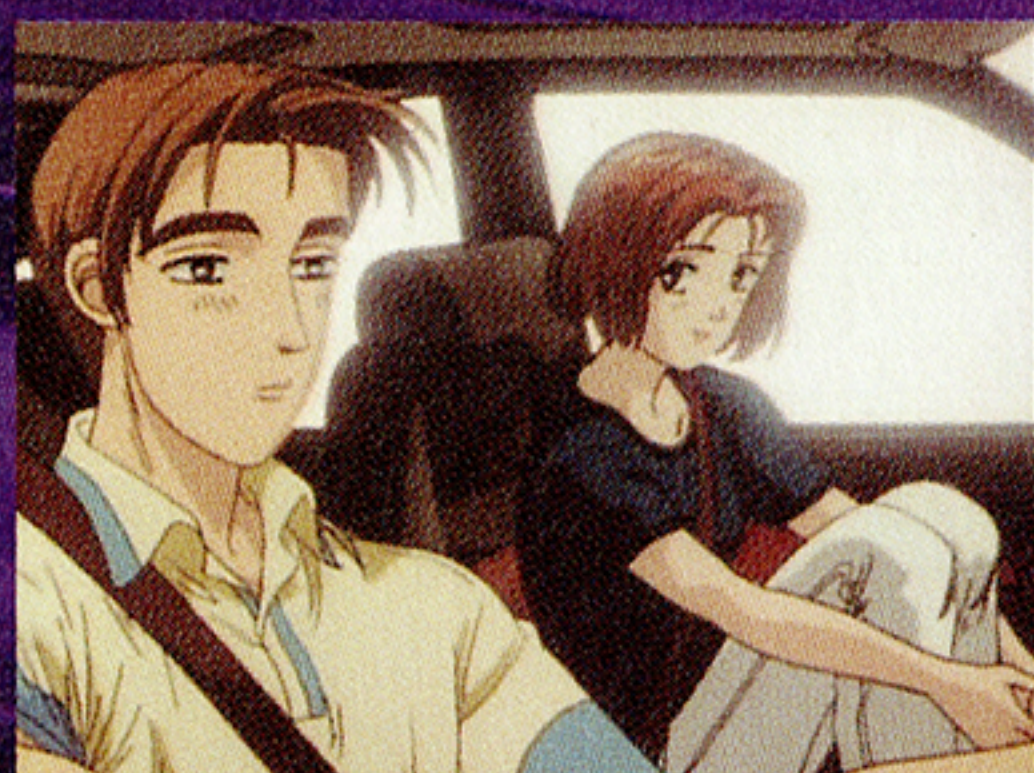
CHECK POINT

関東最速プロジェクトを企てる赤城レッドサンズと地元の秋名スピードスターズの決戦が、ついに決着。このレースをきっかけに拓海はダウンヒルのスペシャリストとして注目を集める。拓海の戦いがいよいよはじまったのだ。ここまでが『頭文字D』の序章。拓海のドライビングテクニックが、新しい伝説を創りあげる。

PUNCH LINE 名シーンピックアップ

拓海のハチロクは5連続ヘアピンで「溝落とし」を仕掛ける。それは路肩の排水用の溝にイン側のタイヤをわざと落とすことで、ひっかけるようにしてタイヤのグリップ力以上のコーナリングフォースを得るという技だった。ラリーカーレースなどで使われているテクニック。

WORDS

「くそぉ…オレのFDがハチロクなんぞに負ける!? そんなことがあってたまるか! 350馬力がボロハチロクに!!」(啓介)

NEXT EPISODE

予告編

「ちくしょー、拓海の裏切り者〜」「いきなり荒れてるね、イツキクン」「マブダチの俺をさしおいて、茂木と海に行ったんすよ〜！」「ああ〜、なつきちゃんの水着見たかったんだ？」「あったりまえでしょうが。拓海のやつ、茂木と２人きりであんなことやこんなこと、ピーなことまでしたに違いないんだ〜！」「次回、『頭文字D』、新たなバトルの予感が！」「あああ〜〜〜っ!!」「Don't miss it!!!」

BGM

音楽

HEARTBEAT

NATHALIE

本編冒頭の激しいドッグファイトシーンでかかる楽曲。拓海のハチロクに追われる、啓介の心の高まりとシンクロしていく。

BREAK THE NIGHT

TOMMY K

拓海が、啓介のＦＤを抜き去った直後から流れる楽曲。赤城レッドサンズは負けを認め、秋名スピードスターズは勝利を確信する。

BACK ON THE ROCKS

MEGA NRG MAN

中里が駆る黒いＲ32が秋名のコースを走りはじめた。トッカータとフーガのアレンジ曲がインパクト大。

TITLE

ACT.6 新たなる挑戦者

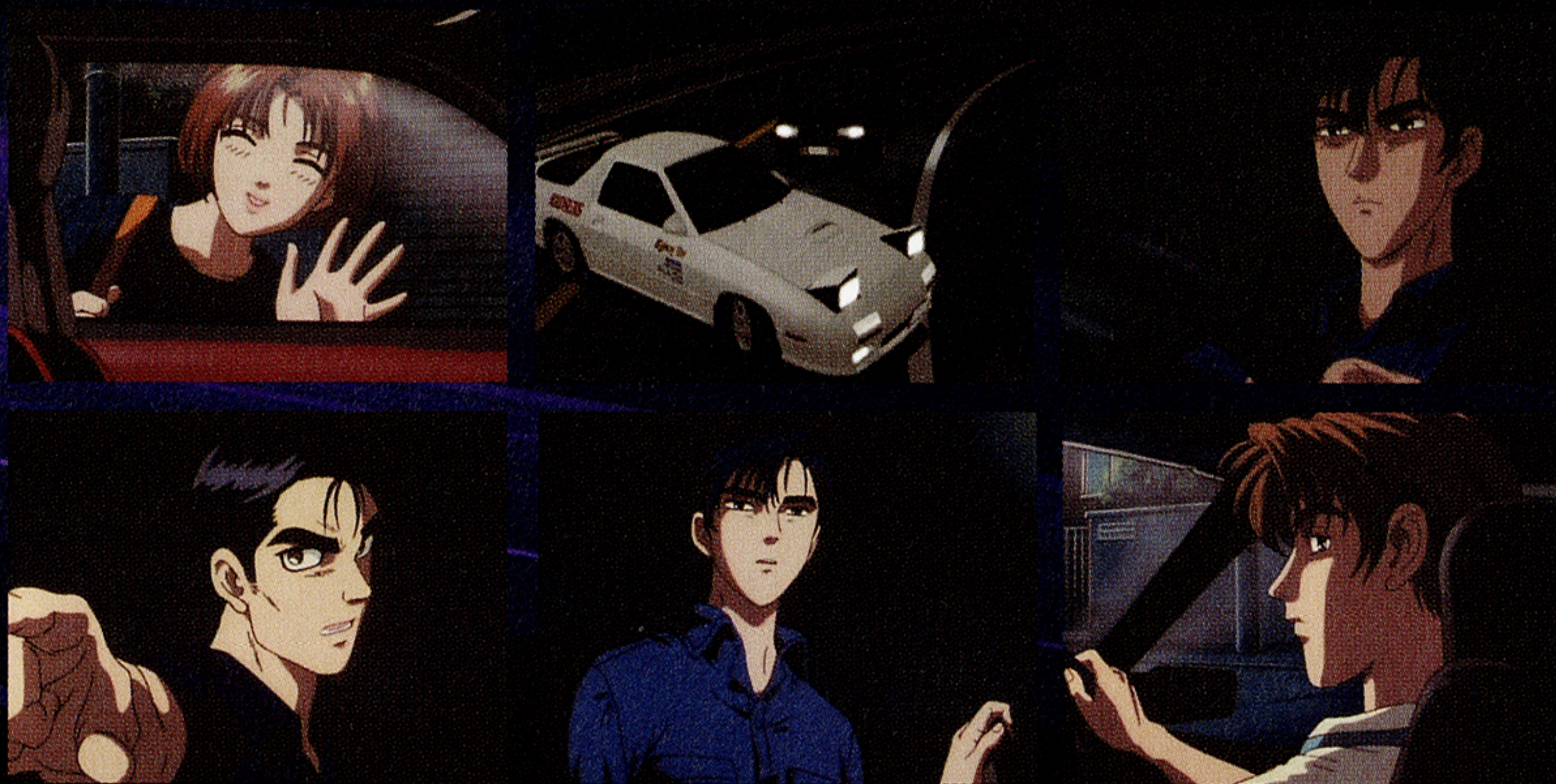
Cast 拓 海 三木眞一郎／文 太 石塚運昇／イツキ 岩田光央／なつき 川澄綾子／祐 一 西村知道／池 谷 矢尾一樹
涼 介 子安武人／啓 介 関 智一／中 里 檜山修之／健 二 高木 渉／細井 治／田中伸幸

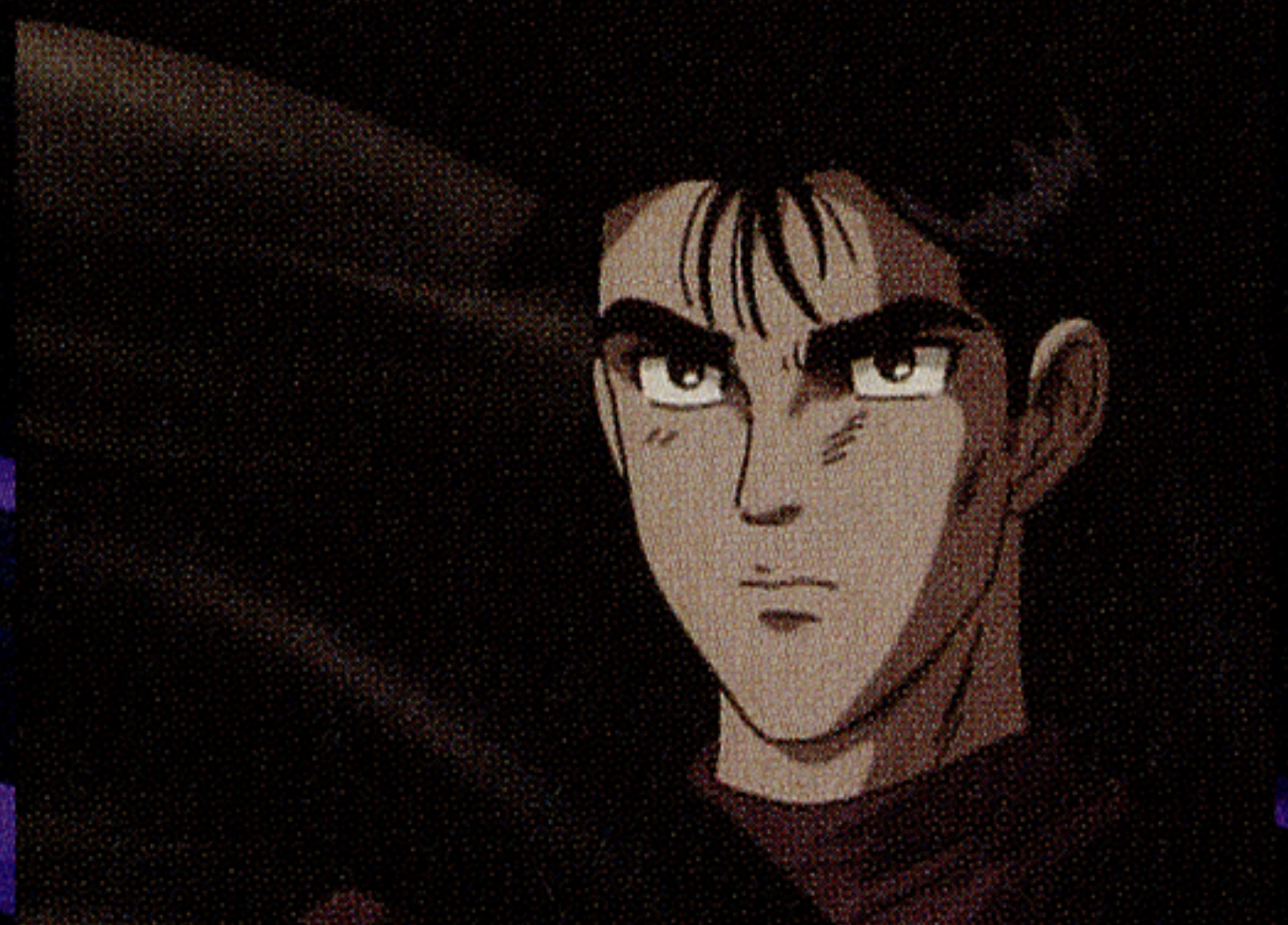
Staff 脚本 岸間信明／絵コンテ・演出 波多正美／音響制作 テクノサウンド／作画監督 石井邦幸／レイアウト監修 林 千博
色彩設計 安斎直美／色指定 藤田弘美／撮影監督 赤沢賢二／編集 岡安プロモーション
エンディングテーマ「Rage your dream」m.o.v.e(avex tune)

STORY

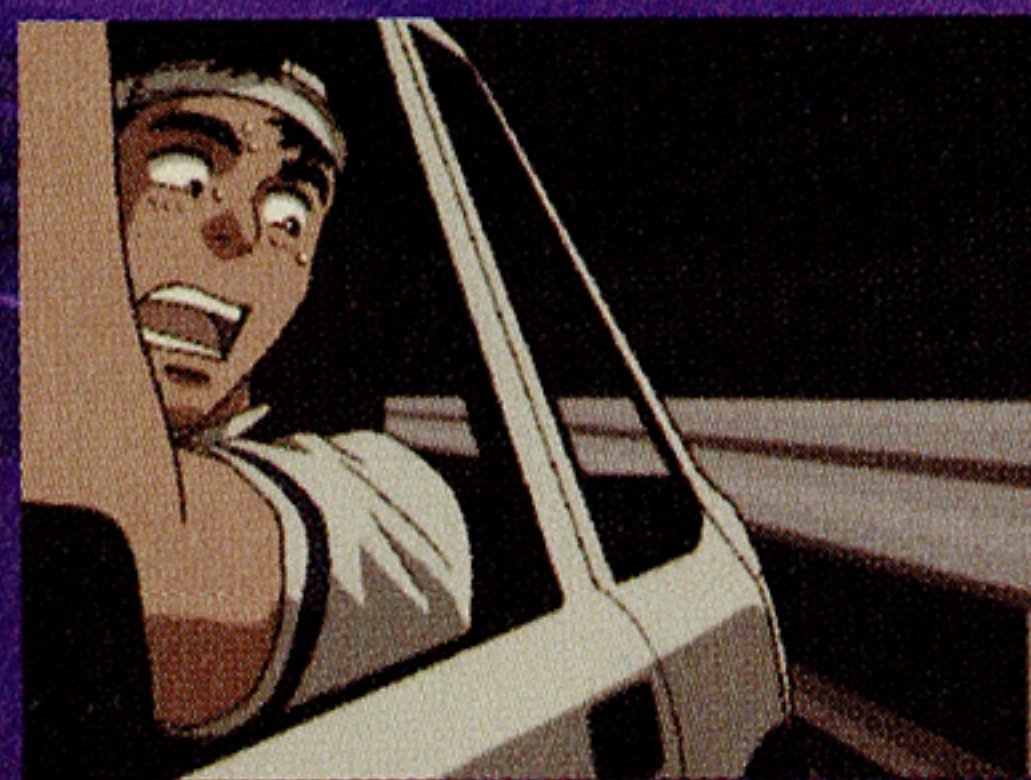
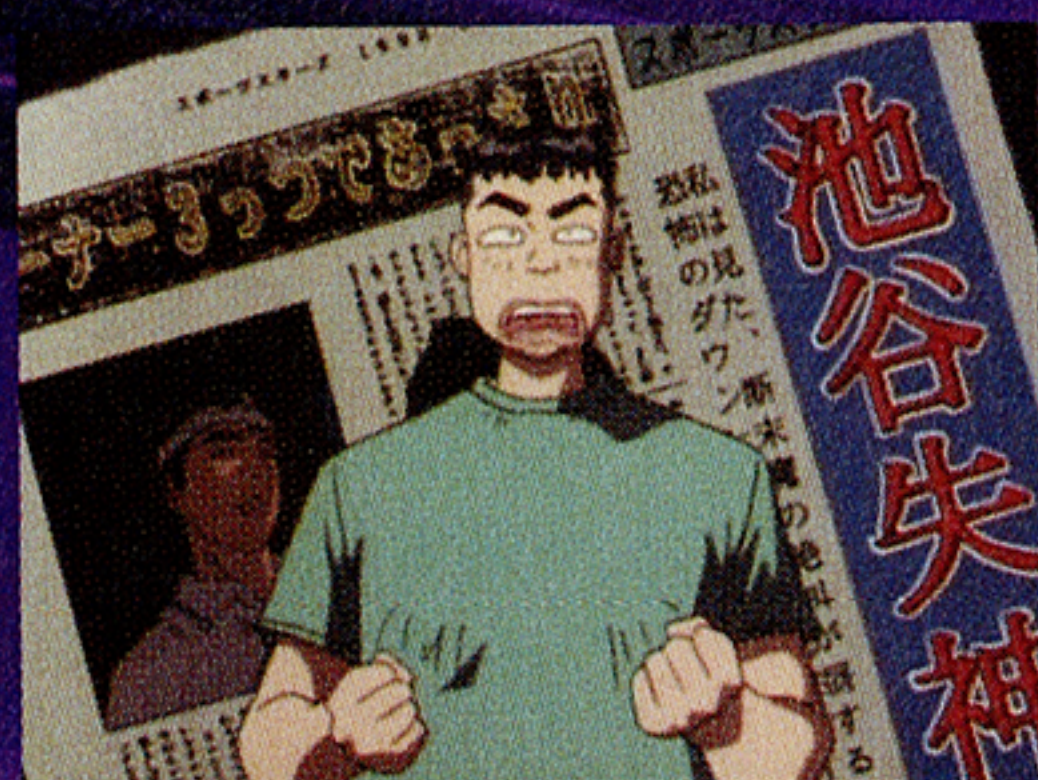
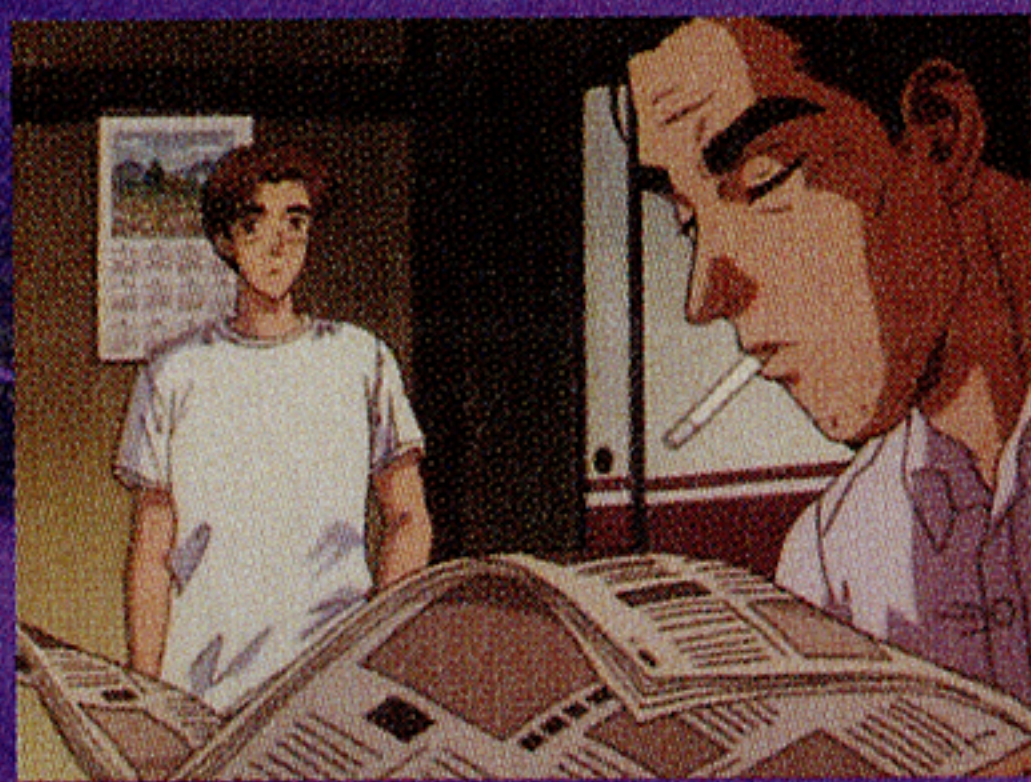
拓海となつきが海から帰ってきた。なつきはハチロクを気に入ったようだ。そのころ高橋涼介は秋名山で、妙義ナイトキッズに所属する中里毅に会っていた。中里は黒のR32を駆り、涼介のFCに勝負を挑む。ハチロクに対抗心を燃やす中里。涼介は、下りでハチロクに勝つことはできないと中里に断言する。

CHECK POINT

「クルマには限度がある、いくらドライバーの腕が優れていても、限界を超えた走りはできない」という信条を持つ中里。彼の走りはドリフトを使わず、グリップ走行に徹することでエンジンパワーをフルに引き出すというスタイル。涼介とのバトルシーンでも、中里はグリップ走行でじわじわと追いあげている。

PUNCH LINE

名シーンピックアップ

中里はかつて黒のＳ13に乗っていた。しかし、R32を駆る島村栄吉にパワー差で敗北を喫してしまう。以来、中里はR32に乗り換えて走りはじめる。のちに中里は箱根で島村に再戦し、見事に勝利を収めた。この復活のエピソードはドラマCD「黒い稲妻・新たなる不敗伝説」に収録されている。

WORDS

「あのハチロクに勝って、今いったことを取り消させてやる。いい気になってるのもいまのうちだぜ」(中里)

NEXT EPISODE

予告編

「聞きましたよ、店長は以前、秋名で相当名の知れた走り屋だったそうですね」「まあな、よく文太とつるんで走りにいったもんだ」「その秋名で今度は拓海クンが、ナイトキッズの中里クンとバトルするんですよね」「ああ、でも走るの嫌がってるんだよな、拓海のヤツ」「ええっ、それじゃ、バトルが見られないじゃないですか」「まあ待ちなって。俺にちょいと良い考えがあるから、任せときなって。次回『頭文字D』走り屋のプライド」「Don't miss it!!!」

BGM

音楽

BACK ON THE ROCKS

MEGA NRG MAN

第5話の中里登場シーンにも流れた楽曲。もはや中里毅のテーマと呼んでも良いかもしれない。今回は高橋涼介のＦＣと中里毅のＲ32のバトルシーンや秋名の中里登場シーンに流れる。ハイテンションのリズムが、Ｒ32を熱く加速する。トッカータとフーガのアレンジ曲が中里の運命を象徴しているかのようだ。

TITLE

ACT.7 走り屋のプライド

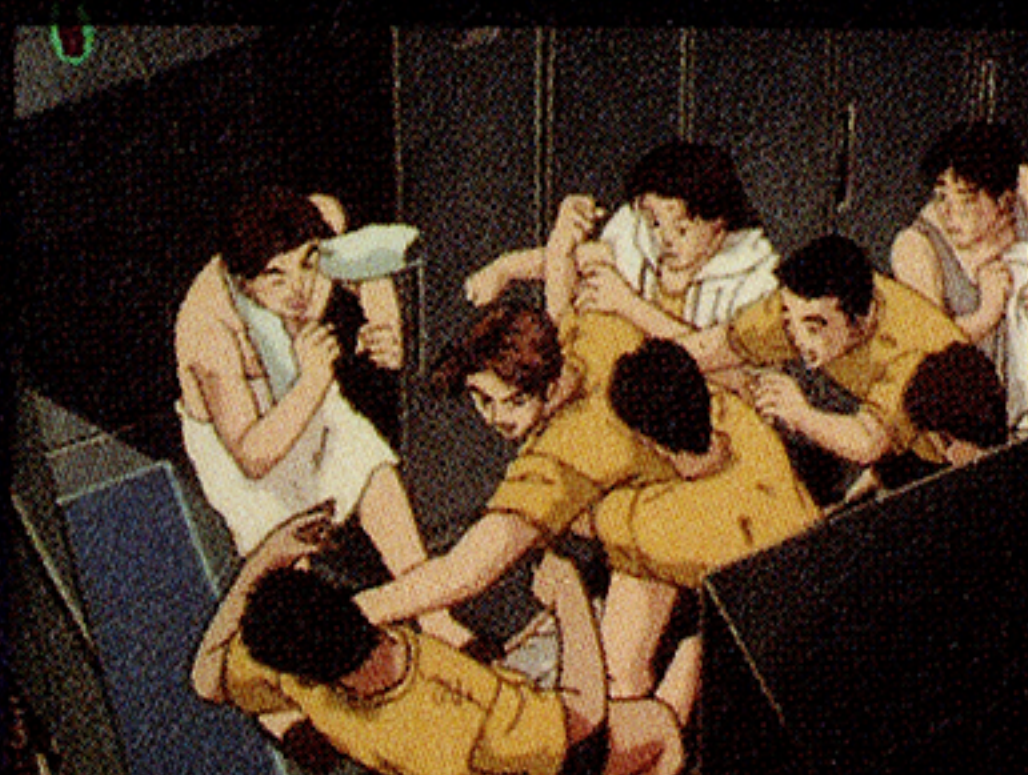
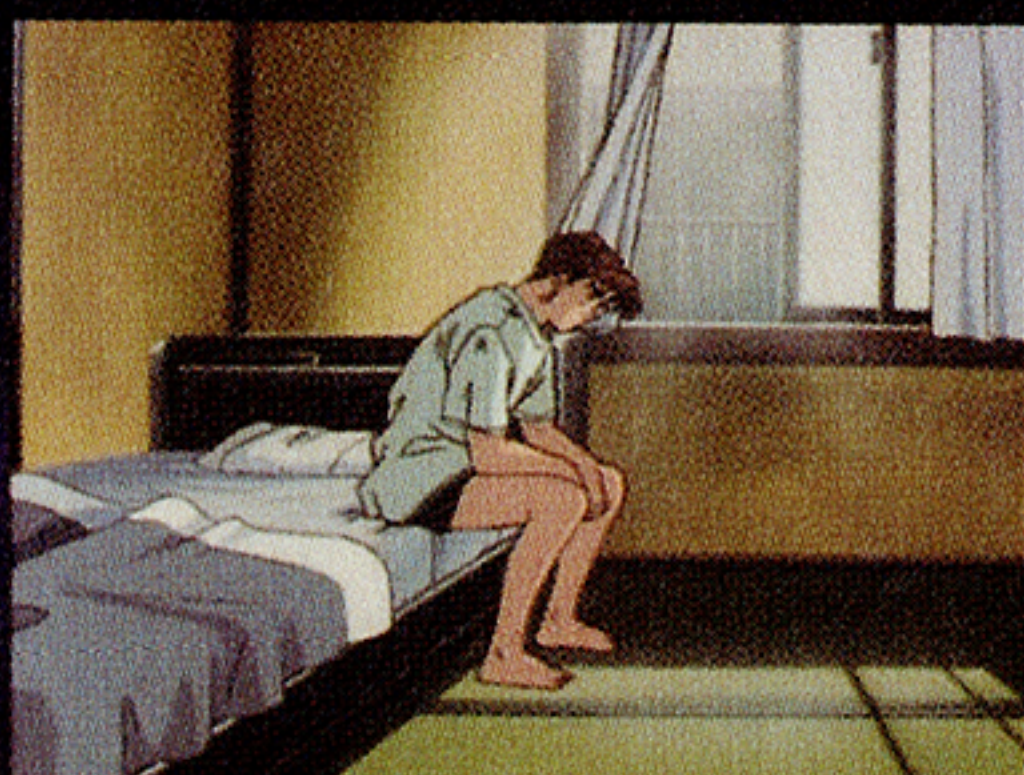
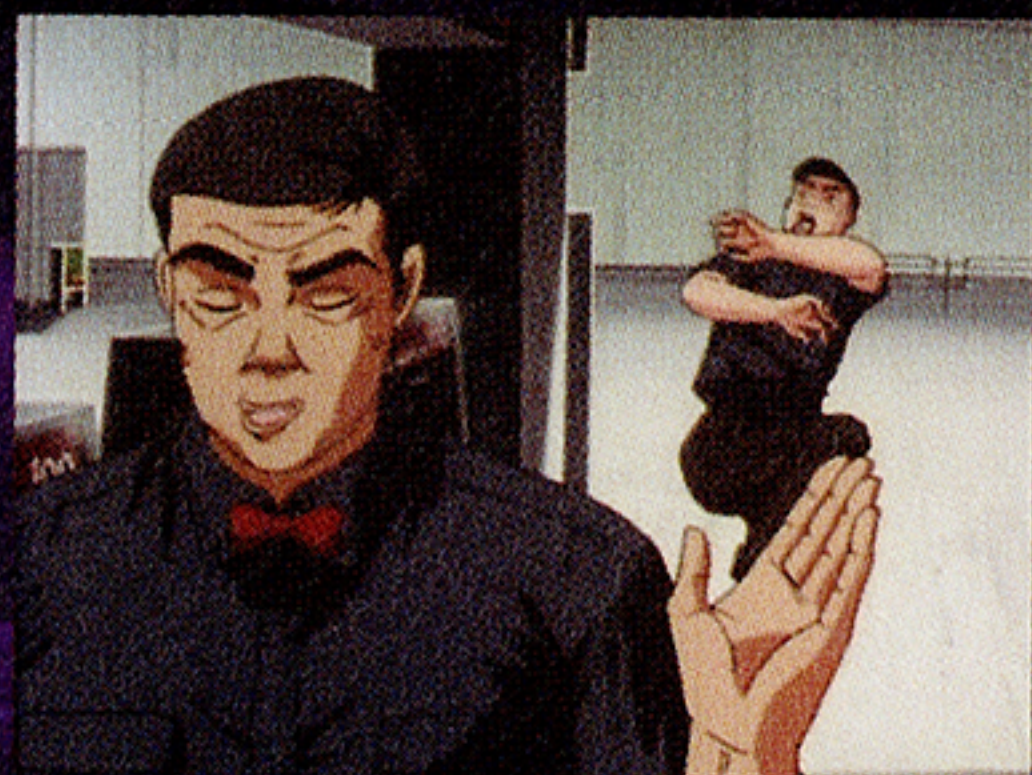
Cast 拓海 三木眞一郎／文太 石塚運昇／イツキ 岩田光央／なつき 川澄綾子／祐一 西村知道／啓介 関 智一
池谷 矢尾一樹／健二 高木 渉／中里 檜山修之／細井 治／鈴木 淳／田中伸幸

Staff 脚本 岸間信明／絵コンテ 湖山禎崇／演出 工藤 進／音響制作 テクノサウンド／作画監督 一川孝久
レイアウト監修 林 千博／色彩設計・色指定 安斎直美／撮影監督 森下成一／編集 岡安プロモーション
エンディングテーマ「Rage your dream」m.o.v.e(avex tune)

STORY

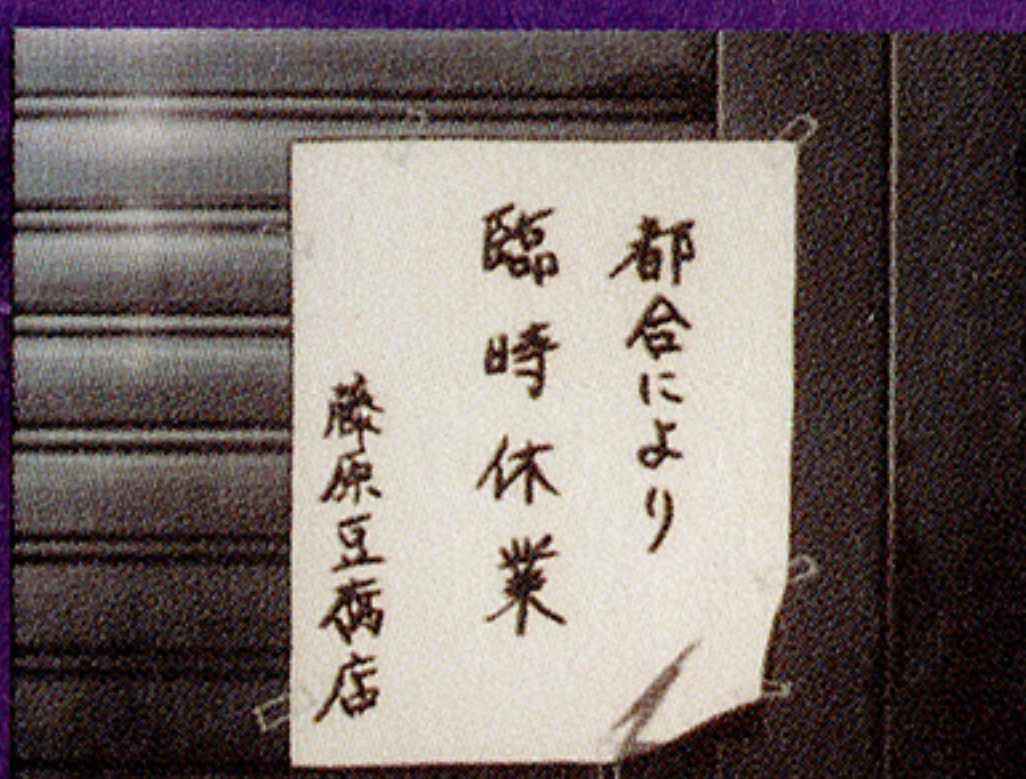
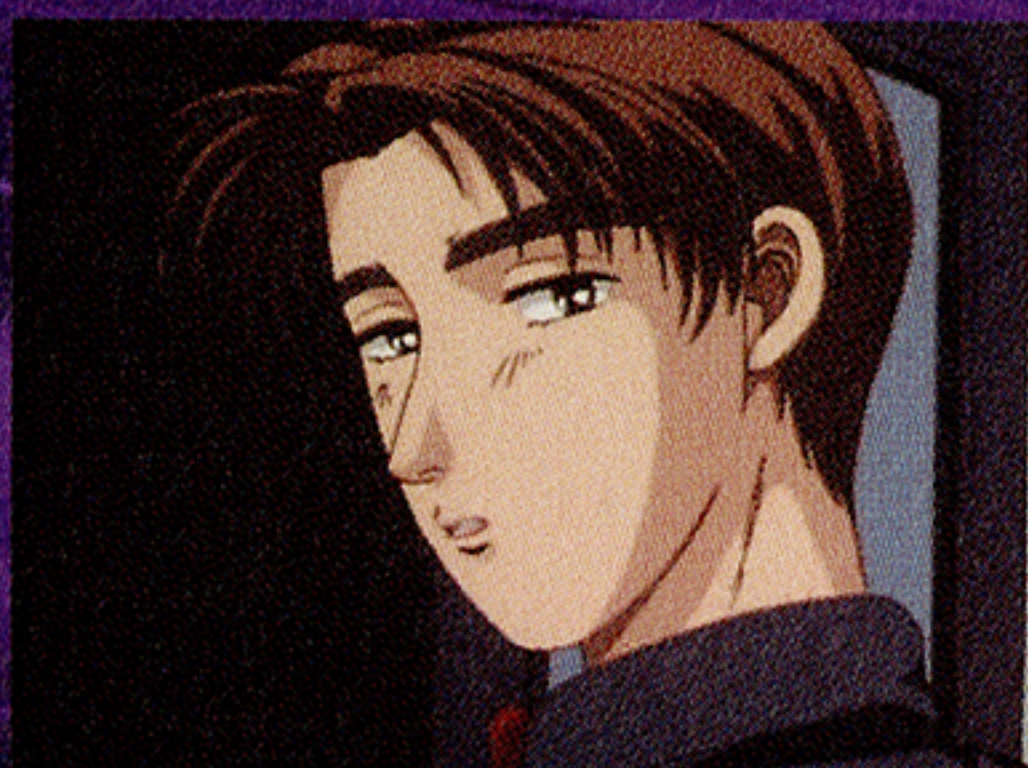
ナイトキッズの中里は、ハチロクにバトルを申し込む。イツキは安請け合いしてしまうが、拓海は一向にやる気を見せない。ガソリンスタンドのオーナー立花祐一は、拓海が父と同じ性格であることを利用し、ハチロクではR32に敵わないと断言する。挑発された拓海はR32に挑もうとするが、父の文太とハチロクが消えていた。

CHECK POINT

高橋啓介は早朝に秋名で待ち伏せして、拓海と会う。彼はやる気を見せない拓海を挑発。クルマが好きなら走り屋であり、走り屋が戦うのに理由はいらない、と断言する。啓介のストレートなことばに、拓海の心の奥底にある「クルマの運転が好き」という気持ちが刺激される。

PUNCH LINE 名シーンピックアップ

拓海がR32とバトルすると知って、父の文太はハチロクの足回りを密かにチューンナップする。アクセルオンすることで、強いアンダーステアが出るようにセッティングし、コーナリングしにくい調整がなされていた。このセッティングの効果が発揮されるのは、次のエピソードとなる。

WORDS

「やめないっすよ。そこまですごいすごいっていわれると、どれくらいすごいクルマなのか、どうしても見たくなるんですよ。俺は別に32なんて怖くないですよ」(拓海)

NEXT EPISODE

予告編

「イツキくんが調子に乗って受けた、今回のバトル。32とハチロクどっちが勝つと思いますか？　健二さん！」「もちろんハチロク、といいたいけど、いくらなんでもGT-R相手じゃ、いくら拓海でも無理だよなあ」「第一、拓海クンがバトルに来るかどうかも。あ、来ないとなるとまた健二さんが！」「いや、しゃれになんねえよ！」「次回『頭文字D』タイムアップ寸前！」「拓海、お願いだ、早く来てくれえ！」「Don't miss it!!!」

BGM

音楽

BACK ON THE ROCKS

MEGA NRG MAN

中里が登場するシーンは、同じMEGA NRG MANによる楽曲がよく使われている。ドラマチックなイントロが中里の気迫を象徴している。

SAVE ME

LESLIE PARRISH

ラストシーンに使われる。コミカルなイントロから、高速のリズムがはじまる。走ろうとしてもクルマがない拓海の逸る気持ちを表現。

『頭文字D』の世界を歌い続けるm.o.v.e！
彼らの歌声は『頭文字D』への未来へと続いていく！ 走り続けたその先へ、さらに未来へ！

m.o.v.e『頭文字D』とともに向かう未来

深夜に走りながら、拾っていった歌詞のフレーズ

――m.o.v.eは『頭文字D』のファーストステージでオープニングテーマとして『around the world』（第1話～第19話）、『BREAK IN2 THE NITE』（第20話～第26話）の2曲を提供されていますね。今回はその2曲についてうかがいたいと思っています。まず『around the world』では、motsuさんのラップは話題になりましたね。

motsu 当時はすでにラップは流行っていて、J-POPでもラップを使うことが珍しくなくなってきたころでした。ラップは変わったフレーズを歌詞に入れられるので、そういうところが受けたんでしょうね。僕も歌詞になるべくこだわろうと思って、ノリノリになって書いていました。そうしたら『around the world』では、yuriちゃんが歌う歌詞の部分までラップっぽくなってしまって（笑）。歌の歌詞は花鳥風月の要素を入れて、アブストラクト（抽象的）にしようと思っていたんですけどね。

yuri （歌詞を歌ってみて）ちょっと違うかなあ、って思っていました（笑）。

motsu 2曲目のオープニングテーマ『BREAK IN2 THE NITE』はアニメ『頭文字D』のためにつくった楽曲なんですよ。歌詞を書くときは、レコーダーを回しっぱなしにして、クルマで深夜の高速道路を走りながらネタを拾いました。本当は峠に行けばいいんでしょうけど。「アクセル踏んで」とか、浮かんだ単語をつなげていくんですよ。

――2人が歌うオープニングテーマからはじまった『頭文字D』ファーストステージは、どんな印象をお持ちでしたか？

motsu やっぱり会話劇が印象的でしたね。「なにぃハチロクだとぉ！」とか。『頭文字D』って演劇的なところがあるから。

yuri 私にとっては、学生のころに助手席に乗ってドライブするという経験もなかったので、知らない世界を見ているような気持ちがありました。

motsu 作品で描かれているファッションは、いかにも走り

m.o.v.e

1997年デビュー。1998年に放送がはじまった『頭文字D First Stage』のオープニングとエンディングに楽曲を提供。以降、『頭文字D』のすべてのオープニングを担当し、同シリーズの顔ともいえる存在になっている。現在、「t-kimura」はプロデューサーのポジションになり、表舞台では、ラッパー「motsu」とボーカル「yuri」の２名で活動。motsuは高速で圧倒的なラップスキルと、抜群の作詞やライミングでアヴァンギャルドな世界観を創出し、yuriはダイナミックなボーカルスタイルで楽曲に生命を吹き込む。デビュー当時のコンセプトである「国籍や音楽的な枠組みといったジャンルに囚われず常に進化と変化を繰り返す」（プロデューサーt-kimura）は今も変わらず、日々、進化をし続け、ファンを驚かせている。

屋の人たち特有のファッションセンスを再現していて、登場人物が本当にいそうな雰囲気があるんですよ。

―― リアリティがある世界で、演劇的なドラマが描かれる作品だと。

motsu あとクルマはCGで再現していて。すごくリアリティがありましたよね。でも、スタッフの方に「あのCGすごいですね！」と言ったら、「motsuくんね、あれはコンピュータを何台もつないで描画しているんだよ」と教えてくれて。あれも時代ですよね。

―― CGもシリーズごとにどんどん進化していきましたからね。

motsu 今見ると、最初のシリーズに登場するクルマはツルッツルなんですよね。

yuri そうそう！

motsu でも、あのツルッツルさに味があるんです。8ビットのゲームのような雰囲気があって。「トロン」みたいですよね。あの時代の味わいがあるというか。最新の『頭文字D』シリーズもぜひ、ツルツルバージョンを出してほしい（笑）。

―― たしかにあのテイストは懐かしいです。

motsu 当時は、音楽制作も48チャンネルのデジタルのテープにひとつずつ楽器の音を録音していったんです。オープニングテーマ『around the world』のラップで「時に中傷とかもないわけじゃないけど、ツマンナイとこはWarp してこう」という部分があるんですけど、何度もパンチイン、パンチアウト（※1）して、デジタルのテープを上書きしていたんです。そうしたら「時に中傷とかもないわけじゃないけど」のあとに「ん」という音がテープに残っちゃって。「時に中傷とかもないわけじゃないけど『も』」と聴こえるんです。たぶん、マスターテープに残っているので、いまだにそうなっていると思うんだけど。歌詞カードにない音がラップに残っているんですよね。あれは、当時の技術だからこそ、残ってしまったハプニングですね。ぜひ、その部分を確認しながら、ファーストステージを観てほしい（笑）。

『頭文字D』を再現した、m.o.v.eのステージ

―― 『頭文字D』シリーズに関わっていて、印象に残っていることはなんですか？

motsu 「D1グランプリ（※2）」でライブをやらせてもらったことはよく覚えています。2008年にお台場で「D1グランプリ」が行われたとき、僕達が歌っている中をハチロクとFD、FCが目の前でぐるぐるとドリフトをするというステージがあったんです。リハーサルをやっているときに、僕がピンときて。土屋圭市さんに原作の漫画を持って行って、「原作のレースを再現してみたらどうですか？」とお願いしたんです。「ハチロクだと!?」〜「な、なに慣性ドリフト！」のシーンですね（アニメ第1話）。それをドライバーに走っていただいて、僕が「な、なに慣性ドリフト！」とセリフを言ったんです。エンジン音も大きかったので、観客のみなさんにどれ

くらい届いたのかわからなかったんですけど、実際に『頭文字D』の世界を再現するのは、面白いなと思いましたね。生でドリフトの走りを見ると、やっぱりすごい迫力ですよ。峠を実際に走るのは危険だと思いますが、サーキットならば比較的安全なので、ぜひ見てほしいですね。

yuri 「D1グランプリ」で、私たちは何回も歌わせていただいています。数曲歌うだけなのに焼けたゴムと排気ガスで顔が真っ黒になるし、喉も痛くなるんですよね（笑）。でも、あの雰囲気が大好きです。

motsu 「D1グランプリ」のドライバーさんたちは、ミリ単位でクルマをコントロールできるので、サーキットの真横で歌っていても、全然怖くない。

yuri 最初にドリフトしているクルマから登場するときは、もうすごく怖かったけど。

motsu たしかに最初は「死ぬ！」とビビッてましたね。壁に向かって、ものすごい速度で走っていくんですよ。

yuri でも、怖いのは最初だけで。あとはすごく安心できるんですよ。

motsu ブレーキングが絶妙なんですよ。あの安定したドライビングは、いっしょに乗ってはじめてわかりました。

――そしていよいよ『頭文字D』フィフスステージがスタートしました。

motsu 主題歌『Raise Up』は、『Gamble Rumble』（『頭文字D』サードステージ主題歌）を歌ったときを超える、早くて気持ちいい曲になっています。BPMでいうと、『Gamble Rumble』より40以上早い。でも、いろいろな楽曲が出てくる中で、ちょっとおかしいくらいの曲（笑）のほうが際立つし、『頭文字D』にはふさわしいと思います。しかも、それほど早い曲を歌えるミュージシャンは少ないですからね。m.o.v.e の存在価値が出せるんじゃないかなと思います。

yuri 気合が入ります！『頭文字D』にぴったりだと思います。

around the world
1998年1月7日発売
¥1,020（税込）

over drive
1998年3月18日発売
¥1,020（税込）

Rage your dream
1998年5月13日発売
¥1,020（税込）

※1
パンチイン、パンチアウト
楽曲の一部分を、さしかえるときに使う録音方法。楽曲を再生し、途中から録音に切り替えることを「パンチイン」。録音を終えて、再び楽曲の再生状態に切り替えることを「パンチアウト」という。たとえば、歌の歌詞を間違えてしまったとき、その歌詞の部分だけを差し替えたい場合などに使用する。

※2
D1グランプリ
D1グランプリはドリフト走行のカッコよさで勝敗を決める競技会。1台ずつ走行して得点を競う「単走」、一対一でドリフトを競う「追走」の2種類があり、勝敗を競う。2001年から開催されている。

舞う神奈川エリア!!!!

毎月第2週金曜日に更新予定！　3・4話は12月7日放送！

武内樹：岩田光央　健二：高木　渉　小柏 健：有本欽隆　藤原文太：石塚運昇
キャラクターデザイン：佐藤正樹　総作画監督：小丸敏之　メカデザイン・メカ作監：横井秀章　CG監督：安田兼盛
監修：土屋圭市　アニメーション制作：Synergy SP　プロデューサー：福田佳与　監督：橋本みつお　製作：ウェッジリンク

拓海と美佳はいい雰囲気に♥

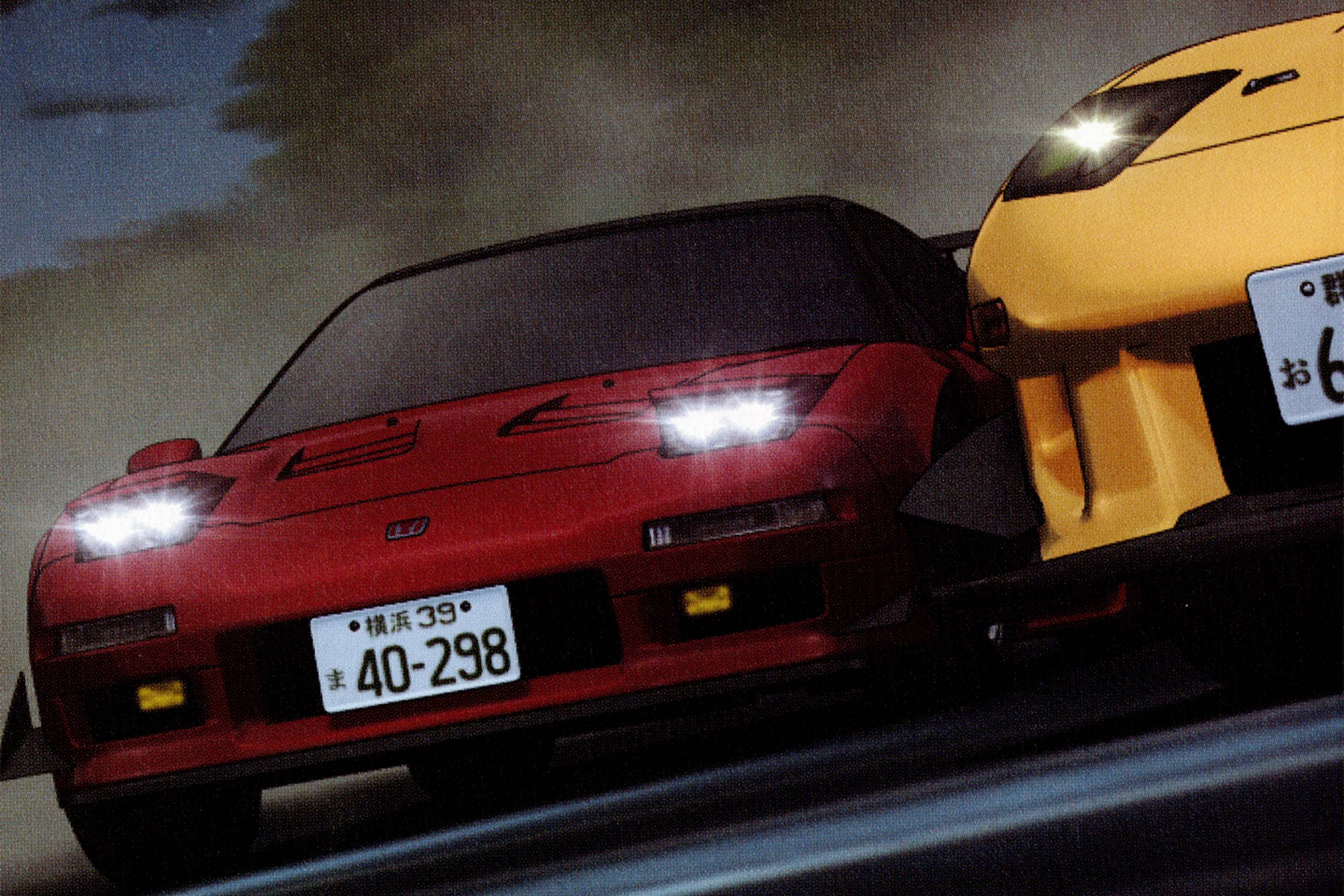
ニセモノ騒動が終わってみると、
しかし、プロジェクトDに休みはない！
いよいよ走りの聖地といわれる神奈川エリアに突入だ！
相手は4段階の防衛ラインを敷いて、プロジェクトDを迎え撃つ。
最初の相手は大宮智史が率いるチーム246！
ヒルクライムの啓介にはランサーエボリューションⅦの小早川、
ダウンヒルの拓海には、NB8C ロードスターを駆る大宮が挑む。
ヤビツ峠に両者のオーラが輝き渡る！

特報
第2弾

新時代の走りへ突入!!闘志のオーラが

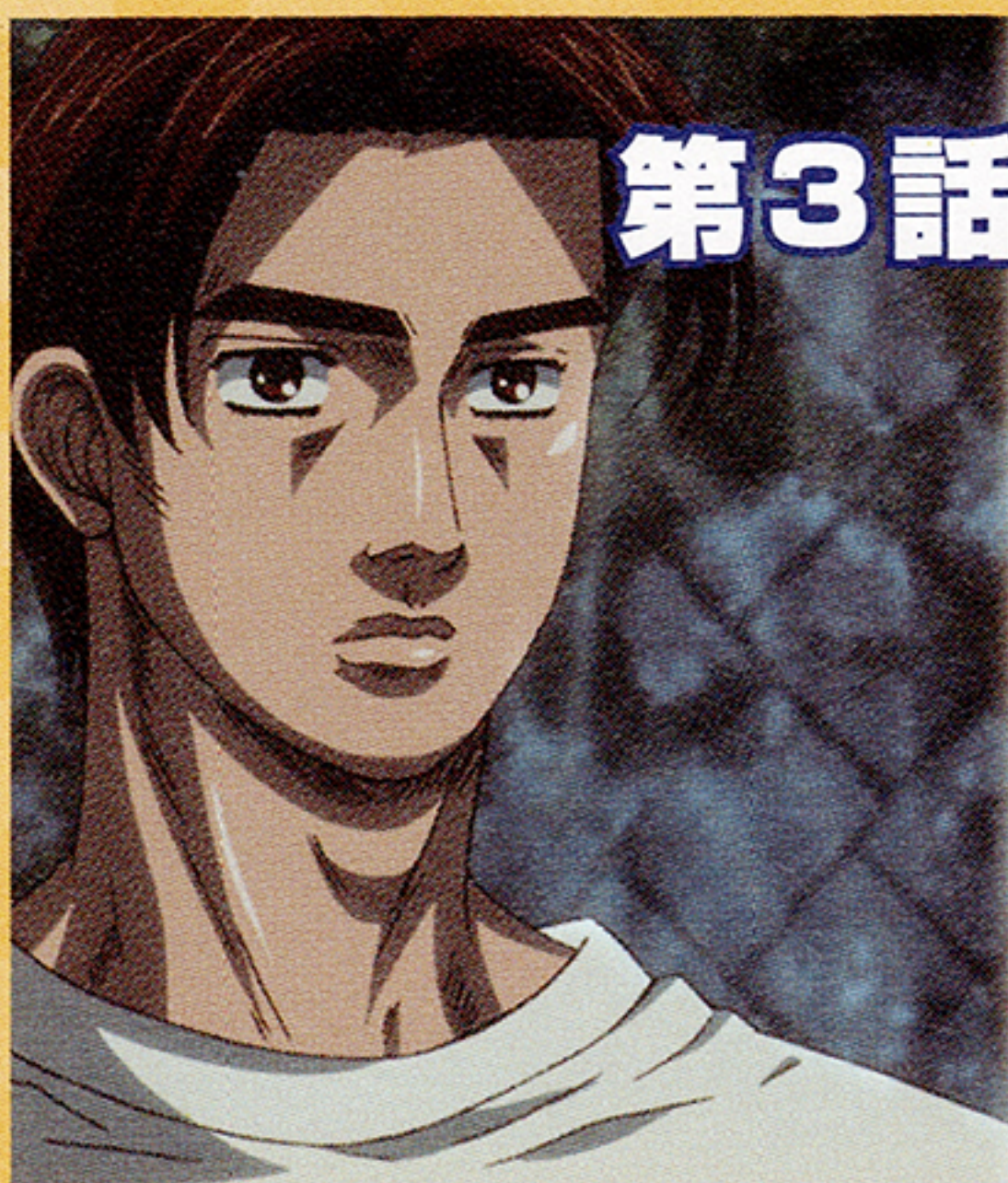
頭文字D　Fifth Stage　アニマックスpresents PPVにて放送

Cast　藤原拓海：三木眞一郎　高橋涼介：子安武人　高橋啓介：関　智一　史浩：細井　治　池谷浩一郎：矢尾一樹

Staff　原作：しげの秀一（講談社「週刊ヤングマガジン」連載）　企画：庄司隆三　脚本：岸間信明　美術監督：坂本信人　撮影監督：池上伸治　編集：小深田真次　音楽：梅堀 淳　音響監督：三間雅文

← 次ページで最新話を紹介!

最新話紹介
第3話「デッド・ライン」

大宮のロードスターが先行！
拓海のハチロクがその後を追う!!

ハチロクのエンジンが唸る！
限界ギリギリのバトルだッ！

藤原拓海VS大宮智史！　ダウンヒルバトルのはじまりだ！

ゾッとするほど熾烈なブレーキング競争！

プロジェクトD対チーム246とのヒルクライムバトルは、啓介の勝利に終わった！

しかし、ダウンヒルに絶対の自信を持つチーム246リーダーの大宮智史は闘志をさらに燃やし、拓海との対決に向かっていた。彼は「うまくゾーンに入ればいいが、しくじれば命取りだ。それを怖いと思わない自分が怖いのさ」という。

ダウンヒルスペシャリストにとって、ブレーキングこそが生命線であり、勝負である。拓海と大宮、どちらが極限のレイトブレーキングを見せるか！　デンジャラスな公道バトルがはじまるぜ！

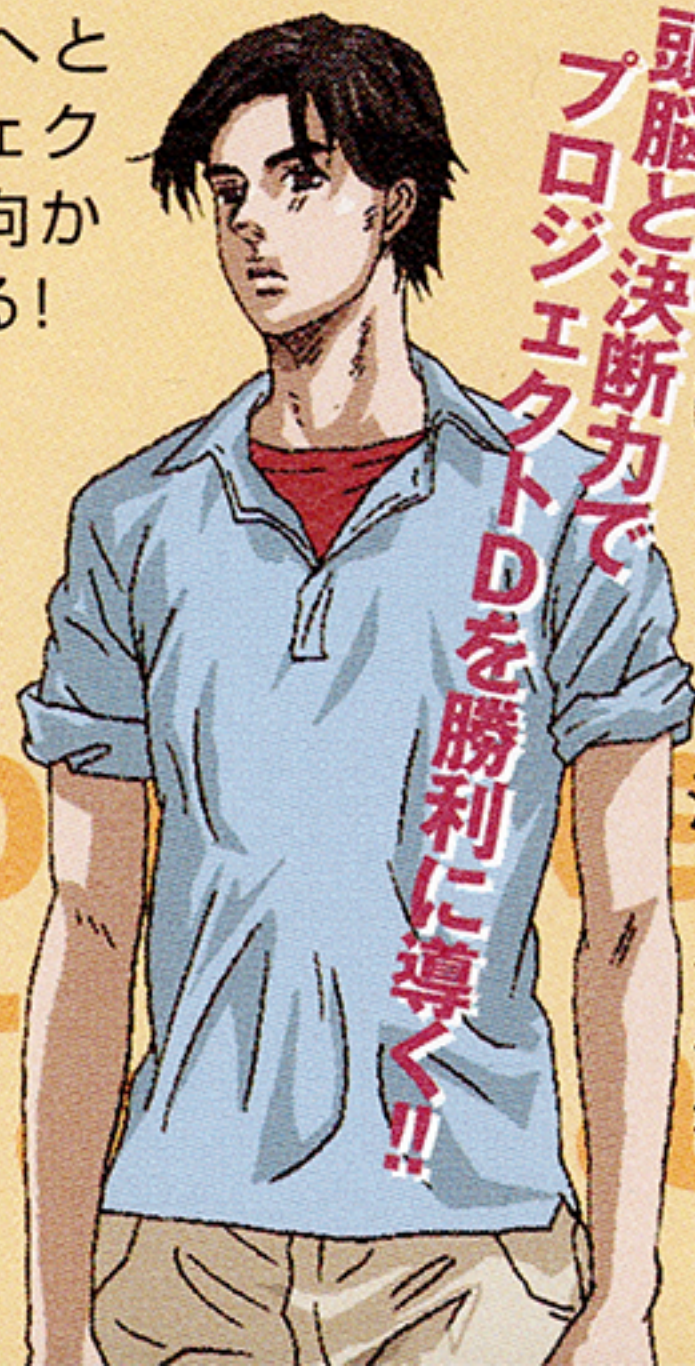
CHECK

大宮智史は最高のパフォーマンスで拓海とのバトルに挑んでいる。その走りは、拓海に衝撃を与えるほどだ。拓海は見逃さない！　ロードスターをオーラが包むのを！　バトルは本気モードに突入だ!!

CHARACTER 高橋兄弟

高橋涼介

プロジェクトDの発起人でありリーダー。藤原拓海と高橋啓介のパフォーマンスは彼によって未知の領域へと引き出されようとしている。公道レースの極限へとプロジェクトDは向かっている！

頭脳と決断力でプロジェクトDを勝利に導く!!

涼介の表情には、今までにない憂いがある。彼の過去にどんなエピソードが隠されているのか!?

高橋啓介

プロジェクトDのヒルクライムスペシャリストとして名を馳せる。兄の涼介とともに関東最速を目指す一方で、同じプロジェクトDのメンバーである藤原拓海を認めつつもライバル視している。

全開ヒルクライムを見せつけろ!!

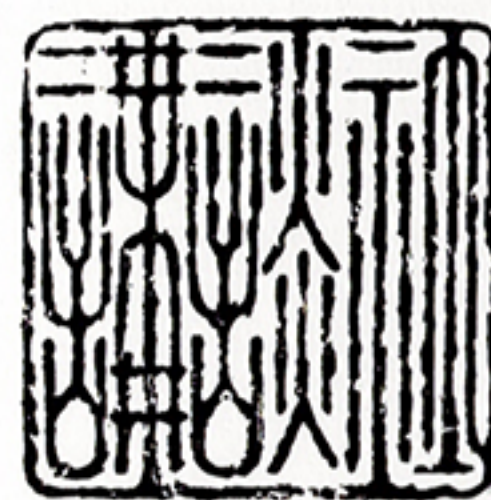
啓介の表情は、歴戦を経て鋭さが増したようだ。もう誰にも止められない！

講談社キャラクターズA

メモリアル DVD マガジン 頭文字D First Stage Dash編 VOL.2

2012年12月4日 第1刷発行

講談社編

発行者：清水保雅
発行所：株式会社 講談社
〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21
［電話］編集部：03-5395-3570
販売部：03-5395-3608
業務部：03-5395-3603
印刷所：大日本印刷株式会社
製本所：大日本印刷株式会社

N.D.C.726 36p 19cm Printed in Japan ISBN 978-4-06-358424-0

MAGAZINE STAFF

編集 西 保雄（講談社）
柿崎俊道
執筆 志田英邦
野口智弘
柿崎俊道
デザイン 大森寛士（masterpiece inc.）
写真 花房徹治（講談社）
神谷美寛（講談社）
取材協力 福田佳与

DVD STAFF

ディレクション 似鳥将俊（Video-Tech）／渡辺有希（Video-Tech）
柿崎俊道
コーディネート 似鳥将俊（Video-Tech）／渡辺有希（Video-Tech）
エンコード 林 慎一（Video-Tech）
オーサリング 堀岡祐子（Video-Tech）
編集 尾形茂信（Video-Tech）／渡邉吉郎（Video-Tech）
メニューデザイン 渡邉吉郎（Video-Tech）／大森寛士（masterpiece inc.）
MA 高木公平
撮影 本多 晋（REC）
VE・音声 星 照光（REC）
取材協力 福田佳与

CONTENTS